

Schlammschlacht der Superlative

COLIN MCRAE RALLY 04

Den Schotter-Schotten hat der Ehrgeiz gepackt: Ohne die Spielspaß-Bremsen des Vorgängers und mit vielen neuen Tuning-Ideen startet Colin McRae einen neuen Angriff auf die Rennspielkrone.



Ihre Schlitterkünste müssen Sie ständig neuen Straßenbelägen anpassen.



Trotz Motorhauben-Delle bringt unser Fiat Punto noch die volle Fahrleistung.

Wenn jemand ausrutscht, ist das normalerweise ein ziemliches Problem: Ein schmerzendes Hinterteil und schadenfrohes Gelächter zählen noch zu den kleineren Übeln. Bei **Colin McRae Rally 04** genießen Rutsch-Experten dagegen größten Respekt. Denn nur wer gekonnt um die Kurven schlittert, hat bei der Jagd nach Bestzeiten Siegchancen. Mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version haben sich die GameStar-Bruchpiloten probeweise aufs Glatteis begeben.

Volle Rallye-Packung

Vorgänger **Colin McRae Rally 03** begeisterte zwar mit brillanter Fahrphysik, enttäuschte aber viele Fans durch seinen geringen Spielumfang. Es gab gerade mal eine Meisterschaft, die Sie nur im Ford Focus fahren durften.

Vergeben und vergessen: **Colin 04** soll wieder die volle Rallye-Packung liefern. Los geht es mit den Kleinwagen in der 2-Rad-Antrieb-Meisterschaft. VW Golf, Fiat Punto und Ford Puma lassen sich noch recht handzahn durch die Haarnadelkurven befördern. Die Wagen der

WRC-Klasse wie Peugeot 206 und Subaru Impreza verlangen mit über 300 Pferdestärken schon deutlich mehr Können am Steuer. Rallye-Profis dürfen sich auf die historischen Autos der B-Klasse freuen, darunter die Rennsportlegenden Audi Quattro und Lancia C37. Selbst für Bleifüße, die Streckenrekorde vor dem Frühstück aufstellen, hat Codemasters eine Herausforderung parat: Im sogenannten Experten-Modus geht's ausschließlich in Cockpit-Perspektive und ohne Richtungspfeile in den Kampf gegen extraharte KI-Fahrer und ein gnadenlos realistisches Schadensmodell.

Wunder der Physik

Sämtliche 23 geplanten Autos bekommen von Codemasters eine komplett neu programmierte Fahrphysik spendiert. Das Besondere: Erstmals in einem Rennspiel sollen die Matschflitzer physikalisch korrekt über alle vier Räder schieben, statt sich wie bisher um eine virtuelle Achse in der Fahrzeugmitte zu drehen. Bei unseren Probefahrten hat uns der neue Realismus schlichtweg umgehauen. Ob Haftungs-Ab-

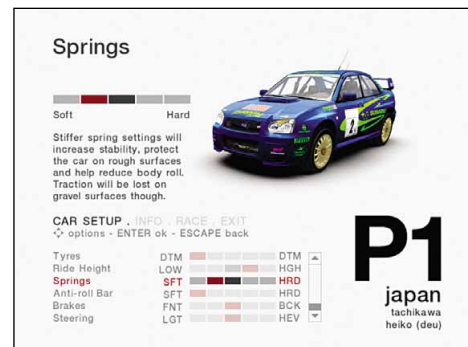




Spektakulärer Drift auf Eis und Schnee: Selbst solch riskante Manöver können Sie dank der neuen Fahrphysik perfekt kontrollieren.



Auf Staubpisten verschmutzt die Windschutzscheibe.



Das neue Wagen-Setup unterstützt Sie mit Hilfstexten.

riss, Dreher oder Wechsel des Straßenbelags: Dank der traumhaft präzisen Steuerung fühlt sich das Verhalten der Autos stets nachvollziehbar und echt an, selbst mit Tastatur.

Landet der Wagen trotzdem mal in der Mauer, müssen wir uns wie im zweiten Teil der Serie auch um die Reparatur kümmern. Das soll zwischen den Etappen für zusätzliche Spannung sorgen, da die Zeit in den Rennpausen meist nur für einen Teil der Defekte reicht: Benötigen wir auf der nächsten Etappe eher eine funktionstüchtige Lichtanlage oder lieber komplett wiederhergestellte Stoßdämpfer?

Über Kies und Stein

Die 48 Etappen von **Colin McRae Rallye 04** führen durch die gleichen Länder wie im dritten Teil: Spanien, Griechenland, Australien, Finnland, Schweden, USA, Japan und Großbritannien. Trotzdem soll es deutlich mehr Abwechslung geben. Denn statt 20 Fahrbahn-Oberflächen wie im Vorgänger müssen Sie Ihre Schlitterkünste nun an 34 Straßenbeläge anpassen. Das Repertoire reicht von den Schotterpisten Griechenlands über die vereisten Seen Schwedens bis zum Matsch-Asphalt-Mix in

Großbritannien. Wertvolle Sekunden lassen sich deshalb schon mit dem richtigen Wagen-Setup rausschlagen, allein bei den Reifentypen will Codemasters 19 Varianten liefern. Erklärende Texte sollen vermeiden, dass Einsteiger sich im Tuning-Dschungel verirren.

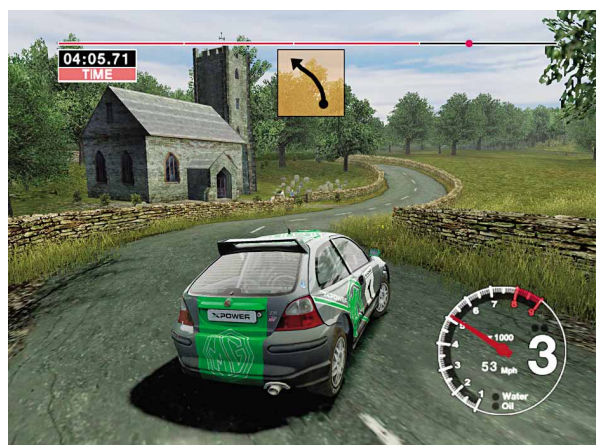
Schöner schlittern

Colin McRae Rallye 04 verwendet zwar die Grafikengine des Vorgängers, sieht aber schon in der Beta-Version eine ganze Ecke hübscher aus. Höher aufgelöste Texturen lassen die Landschaft plastischer wirken. Kleine, aber feine neue Effekte sollen das Rallye-Erlebnis noch authentischer machen. So wiegen sich nun Bäume im Wind und aufgewirbelter Staub verschmutzt die Windschutzscheibe.

Den bereits extrem detaillierten Dreckschleudern des Vorgängers verpasst Codemasters noch ein paar hundert zusätzliche Polygone und vor allem ein verbessertes Schadensmodell. Erstmals werden Sie sogar einzelne Reifen verlieren können.

Mehrspieler-Bonus

Konsolenbesitzer dürfen bereits seit fünf Monaten durch **Colin McRae Rallye 04** schlittern.



Als Entschädigung für die längere Wartezeit will Codemasters den PC-Piloten einen umfangreichen Mehrspielermodus spendieren. Sowohl im Netzwerk als auch per Internet dürfen bis zu acht Rennfahrer gleichzeitig über die Schotterpisten bügeln. Wegen der engen Strecken sehen Sie Ihre Mitstreiter dabei nur als Geisterau-

tos, Kollisionen wird es nicht geben. Neben dem Wettkampf in einzelnen Etappen oder ganzen Meisterschaften sollen Sie sogar durch einen kooperativen Mehrspielermodus heizen dürfen. Wie der funktioniert, hält Codemasters noch geheim. Auch in unserer Version waren die Multiplayer-Rennen noch nicht spielbar.

HK

Kleiner Gag: Beim Passieren der englischen Kapelle läuten die Glocken.

COLIN MCRAC RALLY 04

Genre: Rennspiel
Termin: März 2004

Entwickler: Codemasters
Potenzial: Ausgezeichnet

Heiko Klinge: »Wenn beim neuen Colin noch was schief läuft, fresse ich einen Kolben! Schon von der Beta-Version konnte ich mich nur unter Gewaltandrohung losreißen: obergenielle Fahrphysik, hübsche Grafik und ein unglaublich intensives Mittendrin-Gefühl. Sollte auch der Mehrspielermodus halten, was er verspricht, haben wir nächsten Monat eine neue Rennspiel-Referenz.«



CD/DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK A49